

## **ANNEXE 1 – PUBLICITE**

La publicité et l'indication du lieu de la manifestation peuvent être apposés sur la surface de la glace, les bandes, les verres de protection, les filets, les buts ou toute autre surface autour des bancs des joueurs, des bancs des pénalités, dans le secteur des juges de buts, dans le secteur de la table de marque, sur les vêtements ou l'équipement des joueurs, sur les vêtements ou l'équipement des arbitres et des juges de ligne pour autant que les conditions fixées soient respectées et qu'une autorisation écrite soit délivrée par :

1. la Fédération Internationale de Hockey sur Glace (IIHF) pour les championnats IIHF
2. les Fédérations nationales pour tous les matches nationaux ou internationaux qui se déroulent sur leur territoire.

## **ANNEXE 2 – DEROULEMENT DU TEMPS ET PHASE D'ECHAUFFEMENT**

Le schéma suivant du déroulement de temps est valable pour tous les championnats IIHF :  
(sous réserve de changements de différents championnats d'IIHF)

### **Temps**

- 90:00 Les équipes reçoivent le formulaire pour la composition d'équipe
- 60:00 La pendule est actionnée pour un décompte de 20 minutes avant que l'échauffement ne commence. Les équipes remettent la composition d'équipe au marqueur officiel. Le centre de presse reçoit une copie des lignes initiales des équipes. Echauffement des officiels de jeu
- 40:00 La pendule est actionnée pour un décompte de 20 minutes. Les officiels de jeu quittent la glace. Les équipes arrivent sur la glace pour un échauffement de 20 minutes. La musique est diffusée durant 20 minutes
- 20:00 La sirène annonce la fin de l'échauffement. Les équipes quittent la glace. La surface de glace est refaite. La pendule est actionnée pour un décompte de 20 minutes avant le début officiel du match. Les équipes transmettent leurs compositions finales de départ ainsi que les capitaines et assistants
- 10:00 Les équipes reçoivent une photocopie de la feuille de match officielle. Les arbitres reçoivent une photocopie de la feuille de match officielle. Le contrôle anti-dopage reçoit une photocopie de la feuille de match officielle. Le speaker annonce la composition des deux équipes
- 07:00 Les arbitres sont prévenus qu'il leur reste une minute avant de se rendre sur la glace

- 06:00 Les équipes sont prévenues qu'il leur reste une minute avant de se rendre sur la glace. Les arbitres quittent leur vestiaire et se rendent à proximité de la glace
- 05:00 Les équipes quittent leur vestiaire et se rendent à proximité de la glace. Les arbitres rentrent sur la glace. Le signal TV international commence (animation d'ouverture)
- 04:00 Les équipes rentrent sur la glace
- 03:15 Les arbitres se trouvent dans le territoire des arbitres
- 02:50 Le speaker officiel présente les arbitres
- 02:30 Les deux équipes s'alignent sur leur ligne bleue respective
- 02:00 Les capitaines d'équipe saluent les arbitres dans le territoire des arbitres
- 01:00 Les équipes quittent la glace pour leurs bancs et les joueurs commençant le match restent sur la glace
- 00:15 L'arbitre ordonne aux équipes de se présenter pour l'engagement au point d'engagement au milieu de la patinoire.
- 00:00 Le match commence

### **Annonces**

(Voir aussi le manuel de l'IHF pour annonceur et le manuel de l'IHF pour officiel hors glace)

### **Buts et assistances**

"BUT POUR L'EQUIPE .....(nom de l'équipe), MARQUE PAR LE NUMERO ....(nom), ASSISTE PAR LE NUMERO ..... (nom) ET LE NUMERO .....(nom), TEMPS ....."

### **Pénalités**

"EQUIPES.....(nom de l'équipe), NUMERO.....(nom) 2 MINUTES DE PENALITE POUR....(raison), TEMPS...."

- **1** La pénalité de l'équipe visiteuse doit être annoncée en premier.
- **2** Au cas où le joueur pénalisé ne purge pas personnellement sa pénalité ou s'il s'agit d'une pénalité contre le gardien de but :

"LA PENALITE EST PURGEE PAR LE NUMERO .....(nom)".

### **Fin de pénalités**

**Fin de la pénalité de l'équipe A** (si une équipe doit encore purger d'autres pénalités et se trouve toujours en infériorité numérique), ou

"L'EQUIPE ....(NOM) AU COMPLET" ou

"LES DEUX EQUIPES SONT AU COMPLET" (si les deux équipes n'ont plus d'autres pénalités à purger).

### **Revisualisation d'une situation de jeu par le juge de but vidéo**

"REVISUALISATION D'UNE SITUATION DE JEU".

Si un but est accordé: **Annonce d'un but marqué**

Si un but n'est pas accordé: "IL N'Y A PAS DE BUT MARQUE"

### **Temps mort**

"TEMPS MORT POUR L'EQUIPE ...(NOM DE L'EQUIPE)

"FIN DU TEMPS MORT"

### **Temps restant à la fin d'un tiers ou du match**

A 19:00, de la 1<sup>ère</sup> période:

ENCORE UNE MINUTE JUSQU'A LA FIN DU PREMIER TIERS-TEMPS

A 19:00, de la 2<sup>ème</sup> période:

ENCORE UNE MINUTE JUSQU'A LA FIN DU DEUXIEME TIERS-TEMPS

A 18:00, de la 3<sup>ème</sup> période:

ENCORE DEUX MINUTES JUSQU'A LA FIN DU TROISIEME TIERS-TEMPS

## ANNEXE 3 – ANNONCES OFFICIELLES

### **A3.1 – ANNONCES OBLIGATOIRES**

Les annonces suivantes sont obligatoires et servent comme information aux joueurs, coaches, officiels de jeu et spectateurs:

1. Buts et assistances
2. Pénalités
3. Fin des pénalités
4. Une phase de jeu est passé en revue par le juge de but vidéo
5. Temps-mort
6. Temps restant lors des tiers ou à la fin du match

### **A3.2 – ANNONCES INFORMATIVES**

1. Hors-jeu
2. Dégagement interdit

## ANNEXE 4 – DEVOIRS DES OFFICIELS

### A4.1 – ARBITRE OU JUGES DE LIGNES NON PRÉSENTS – AVANT LA RENCONTRE

Si l'arbitre ou/et les juges de lignes convoqués ne sont pas présents, les dirigeants des deux équipes doivent s'entendre sur un remplaçant.

S'ils ne trouvent aucun accord, l'instance compétente désignera les officiels de jeu.

### A4.2 ARBITRE OU JUGES DE LIGNES INAPTES – PENDANT LA RENCONTRE

- a) Si un **arbitre** doit quitter la glace ou s'il est blessé les juges de lignes ou l'autre arbitre doivent interrompre immédiatement le jeu, sauf si l'une des équipes est en position de marquer un but.
- b) Si l'arbitre est dans l'impossibilité de continuer à arbitrer, un des juges de lignes assumera ses responsabilités. Il est désigné par le superviseur des arbitres, l'arbitre ou si nécessaire par **les dirigeants des équipes**.
- c) Si l'un des **juges de lignes ou l'autre arbitre** est dans l'impossibilité de continuer à arbitrer, l'arbitre a le pouvoir de désigner un remplaçant, s'il l'estime nécessaire.
- d) Si l'officiel de jeu peut de nouveau prendre part au jeu, il reprend sa fonction d'origine.

### A4.3 – LE SYSTEME À TROIS OFFICIELS

L'arbitre et les juges de lignes doivent rester sur la glace à la fin de chaque tiers temps et à la fin de la rencontre jusqu'à ce que tous les joueurs soient rentrés dans leur vestiaire.

### A4.4 – LE SYSTEME À TROIS OFFICIELS – DEVOIRS DE L'ARBITRE AVANT LE MATCH

L'arbitre a le **contrôle général du match** et le contrôle total des officiels et des joueurs. En cas de contestations, **il a la décision finale**.

Avant le début du match, l'arbitre vérifiera que les officiels sont à leur poste et s'assurera du bon fonctionnement du chronomètre et des dispositifs de signalisation.

L'arbitre doit appeler les équipes ponctuellement sur la glace pour le début de chaque tiers-temps.

### A4.5 – LE SYSTEME À TROIS OFFICIELS – DEVOIRS DE L'ARBITRE PENDANT LE MATCH

- a) L'arbitre a la compétence d'infliger les **pénalités** prévues dans les règles et doit les annoncer au marqueur officiel en indiquant les raisons qui les ont dictées. L'arbitre décide si un but a été marqué.
- b) En cas de contestation de but, l'arbitre peut consulter les juges de lignes, le juge de but ou le juge de but vidéo avant de prendre sa décision.
- c) Il indiquera au marqueur officiel le **numéro du joueur ayant marqué** et les **numéros** des joueurs pouvant être crédités d'une **assistance**.

- Lors des championnats de l'IIHF et des Jeux Olympiques les assistances sont déterminées par le marqueur officiel.

- d) L'arbitre fera indiquer au public au premier arrêt de jeu, par le système d'annonce officiel, la raison pour laquelle un but n'a pas été accordé
- e) L'arbitre peut, de sa propre initiative ou sur demande d'un capitaine, mesurer n'importe quelle pièce d'équipement (règle 260).  
L'arbitre doit appeler les équipes sur la glace à l'heure prévue pour le début de chaque tiers-temps.  
L'arbitre effectue la remise en jeu au début de chaque tiers-temps et après un but marqué.

#### **A4.6 – LE SYSTEME A TROIS OFFICIELS – DEVOIRS DE L'ARBITRE APRES LE MATCH**

- a) L'arbitre doit se procurer la feuille de match officielle, dès la fin de la rencontre, auprès du marqueur officiel. Il doit la contrôler, la signer puis la rendre au marqueur officiel.
- b) L'arbitre doit signaler sur la feuille de match officielle, en établissant un rapport aux instances compétentes, toutes les
  - a) pénalités **de méconduite de match**
  - b) pénalités **de match**
  - c) **rapport** à l'intention des instances compétentes indiquant tous les événements particuliers survenus avant, pendant ou après le match

#### **A4.7 – DEVOIRS DES JUGES DE LIGNES**

- a) Le rôle des juges de lignes est de constater les infractions aux règles de jeu et d'interrompre le jeu par un coup de sifflet lors :
  1. hors-jeu
  2. dégagement interdit
  3. puck sorti de la patinoire, injouable ou dévié par une personne non autorisée
  4. lorsque le but a été déplacé
  5. mauvaise position de joueurs lors de l'engagement
  6. substitution prématurée d'un gardien de but
  7. obstruction par des spectateurs
  8. joueurs blessés
  9. passe avec la main à un coéquipier
  10. puck joué avec une crosse haute
- b) Les juges de lignes peuvent uniquement interrompre le jeu lors d'une passe à la main ou un puck joué avec une crosse haute s'il est évident que l'arbitre n'a pas vu l'infraction.
- c) Les juges de lignes doivent uniquement interrompre le jeu pour informer l'arbitre lors des pénalités suivantes :
  1. trop de joueurs sur la glace (surnombre)
  2. jet d'objets sur la glace à proximité des bancs des joueurs ou des pénalités
- d) Les juges de lignes doivent fournir à l'arbitre, à la demande de ce dernier, leur version sur chaque événement survenu dans le cours du jeu.

- e) Ils doivent fournir immédiatement à l'arbitre leur version des faits lorsqu'il s'agit du déplacement volontaire du but par rapport à sa position normale.  
Ils doivent fournir immédiatement à l'arbitre leur version des faits en relation avec les:
1. pénalités **de banc mineure**
  2. pénalités **majeures**
  3. pénalités **de méconduite**
  4. pénalités **de méconduite de match**
  5. pénalités **de match**
- f) Les juges de lignes se chargent **en tout temps de la remise en jeu**, à l'exception du début de chaque tiers-temps et après chaque but marqué.

#### **A4.8 – LE SYSTEME A DEUX OFFICIELS**

Les arbitres ont le contrôle général du match, le contrôle total de tous les officiels et des joueurs et prennent les décisions finales concernant toutes les contestations.

#### **A4.9 – LE SYSTEME A DEUX OFFICIELS – DEVOIRS AVANT LE MATCH**

Avant le début du match, les arbitres vérifieront que les officiels sont à leur poste et s'assureront du bon fonctionnement du chronomètre et des dispositifs de signalisation.  
Ils doivent appeler les équipes sur la glace à l'heure prévue pour le début de chaque tiers-temps

#### **A4.10 – LE SYSTEME A DEUX OFFICIELS – DEVOIRS PENDANT LE MATCH**

Les arbitres ont la compétence d'**infliger les pénalités** prévues dans les règles et **doivent les annoncer** au marqueur officiel en indiquant les raisons qui les ont dictées.

**Ils interrompent le jeu pour toutes les infractions aux règles.**

**Ils décident si un but a été marqué.**

Ils **indiquent** au marqueur officiel le **numéro du joueur ayant marqué** et le **numéro des joueurs** pouvant être crédités d'une **assistance**.

Ils feront indiquer au public au premier arrêt de jeu, par le système d'annonce officiel, la raison pour laquelle un but n'a pas été accordé

Ils peuvent, de leur propre initiative ou sur demande d'un capitaine, mesurer n'importe quelle pièce d'équipement (règle 260)

Ils doivent appeler les équipes sur la glace à l'heure prévue pour le début de chaque tiers-temps.

Ils effectuent la **remise en jeu** lors de chaque interruption de jeu.

#### **A4.11 – LE SYSTEME A DEUX OFFICIELS – DEVOIRS DES ARBITRES APRES LE MATCH**

Les arbitres doivent rester sur la glace à la fin de chaque tiers temps et à la fin de la rencontre jusqu'à ce que tous les joueurs soient rentrés dans leur vestiaire.

Ils doivent se procurer la feuille de match officielle, dès la fin de la rencontre, auprès du marqueur officiel. Ils doivent la contrôler, la signer puis la rendre au marqueur officiel.

Les arbitres doivent signaler sur la feuille de match officielle, en établissant un rapport aux instances compétentes, toutes les

1. pénalités **de méconduite de match**
2. pénalités **de match**
3. **rapport** à l'intention des instances compétentes indiquant tous les événements particuliers survenus avant, pendant ou après le match sera joint à l'intention des autorités compétentes

#### **A4.20 – OFFICIELS HORS DE LA GLACE**

##### **A4.21 – DEVOIRS DU MARQUEUR OFFICIEL AVANT LE MATCH**

Le marqueur officiel doit obtenir, avant le début du match, du dirigeant ou du coach des deux équipes une liste des noms des joueurs autorisés à prendre part au jeu.

Il complète la feuille de match officielle avec les informations suivantes :

1. nom, position et numéro de chaque joueur, indiquant le capitaine et les deux capitaines suppléants en inscrivant les lettres "C" ou "A" devant leur nom
2. toutes les informations en relation avec le jeu, telles que lieu, date, noms des équipes locales et visiteuses et noms des officiels de jeu.

##### **A4.22 – DEVOIRS DU MARQUEUR OFFICIEL PENDANT LE MATCH**

a) Le marqueur officiel enregistre sur la feuille de match officielle:

1. les buts marqués
2. les numéros des marqueurs et assistants
3. les joueurs de chaque équipe qui se trouvent sur la glace au moment où le but a été marqué
4. toutes les pénalités infligées par les arbitres, comportant le numéro du joueur pénalisé, la faute commise, le moment où elle a été infligée et la durée de chaque pénalité
5. chaque tir de pénalité accordé, le nom du joueur qui exécute le tir de pénalité, et son résultat.
6. le temps de chaque changement de gardien de but

- Lors des championnats de l'IHF et lors des Jeux Olympiques les assistances sont déterminées par le marqueur officiel.
- Les propositions de modifications concernant l'attribution de points ne peuvent être prises en considération que si elles sont formulées par le capitaine avant la fin du match ou avant que l'arbitre n'ait signé le rapport de jeu officiel.

- b) Le marqueur officiel est responsable pour :
1. l'inscription correcte de tous les buts et pénalités dans la statistique
  2. contrôler que la durée des pénalités effectivement subie par les joueurs est correcte
  3. alerter sans délai l'arbitre en cas d'écart entre le temps officiel et celui indiqué par le tableau d'affichage
  4. effectuer toute rectification nécessaire ordonnée par l'arbitre
  5. informer l'arbitre lorsqu'un joueur est sanctionné pour la seconde fois d'une pénalité de méconduite
  6. informer l'arbitre lorsqu'un joueur ne figurant pas sur la feuille de match officiel participe au match.

#### **A4.23 – DEVOIRS DU MARQUEUR OFFICIEL APRÈS LE MATCH**

Le marqueur officiel est chargé de la préparation de la feuille de match officielle et de sa transmission aux autorités concernées après contrôle et signature par l'arbitre.

#### **A4.24 – CHRONOMÉTREUR DE JEU**

- a) Le chronométrateur de jeu contrôle :
1. déroulement du temps avant le match (voir annexe 2 - déroulement du temps et phase d'échauffement)
  2. temps du début et de la fin de chaque tiers-temps et du match
  3. pause de 15 minutes entre les tiers-temps
  4. temps de jeu effectif durant le match
  5. début et fin de toutes les pénalités
  6. début et fin des temps morts
- b) Si la patinoire n'est pas pourvue d'une installation de signalisation automatique, il indique la fin de chaque tiers-temps ou prolongation au moyen d'un gong, d'une sirène ou d'un sifflet.
- c) Le chronométrateur de jeu informe les officiels de jeu et les deux équipes trois minutes avant le début du 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> tiers-temps par un signal.
- d) En cas de contestation concernant le chronométrage, la décision finale revient à l'arbitre.

#### **A4.25 – ANNONCEUR (SPEAKER)**

L'annonceur informe le public au moyen de l'installation sonore

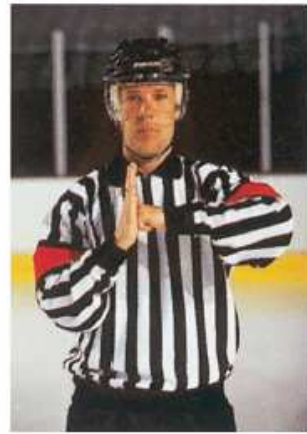
1. buts et assistances
2. pénalités
3. fin des pénalités
4. une minute avant la fin du 1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> tiers-temps
5. deux minutes avant la fin du 3<sup>ème</sup> tiers-temps
  - Voir annexe 3 – annonces officielles.



## GESTES DES ARBITRES

### CHARGE CONTRE LA BANDE - RÈGLE 520

Taper avec le poing fermé dans la main ouverte à la hauteur de la poitrine.



### HARPONNER AVEC LE BOUT DU MANCHE- RÈGLE 521

Un mouvement croisé des avant-bras superposés, un bras bouge par dessus l'autre. La main supérieure est ouverte et la main inférieure fait le poing fermé à la hauteur de la poitrine.



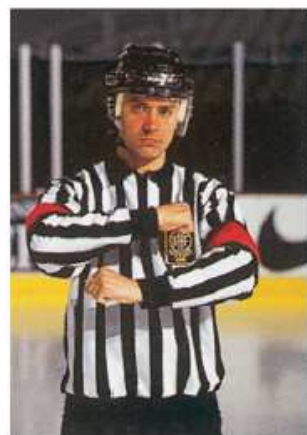
### CHANGEMENT DES JOUEURS – RÈGLE 412

L'arbitre accorde d'abord un délai de cinq secondes à l'équipe visiteuse pour effectuer ses changements de joueurs. Au terme de ce délai de cinq secondes, l'arbitre lève le bras pour indiquer que l'équipe visiteuse ne peut plus effectuer de changement. A partir de ce moment l'équipe locale dispose d'un délai de cinq secondes pour effectuer des changements de joueurs.



### CHARGE INCORRECTE – RÈGLE 522

Mouvement rotatif avec les poings à la hauteur de la poitrine.



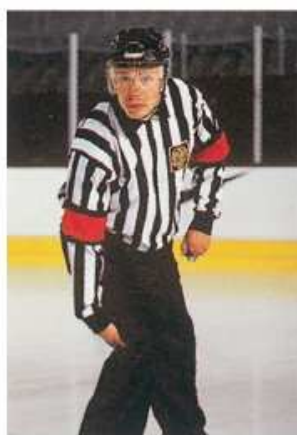
### CHARGE DANS LE DOS – RÈGLE 523

Avec les deux bras faire un mouvement en avant avec les mains ouvertes et dirigées loin du corps, bras complètement tendus depuis la poitrine à la hauteur des épaules



### CHARGE CONTRE LE GENOU – RÈGLE 524

Avec la main effleurer le genou depuis l'arrière. Les deux patins restent sur la glace.



### CHARGE AVEC LA CROSSE – RÈGLE 525

Un mouvement en avant et en arrière avec les poings fermés, bras tendus à la hauteur de la poitrine et distants d'environ un demi mètre.



### PÉNALITÉ INDIQUÉE – RÈGLE 514

Le bras (sans sifflet) est tendu au dessus de la tête. Il est toléré d'indiquer brièvement le joueur fautif et de lever le bras par la suite au dessus de la tête.



### COUP DE COUDE – RÈGLE 526

Taper avec la main sur le coude à la hauteur de la poitrine.



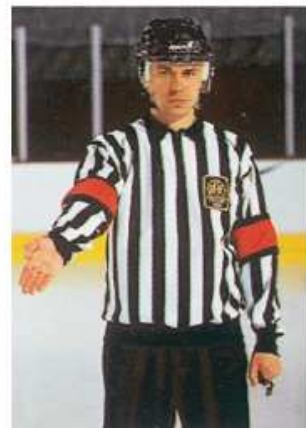
### PUCK DANS LE BUT – RÈGLE 470

Avec le bras tendu montrer le but dans lequel le puck a pénétré.



### PASSE À LA MAIN – RÈGLE 490

Avec la main ouverte faire un mouvement de "pousser".



### CROSSE HAUTE – RÈGLE 530

Tenir les deux poings fermés, l'un au dessus de l'autre à côté du visage.



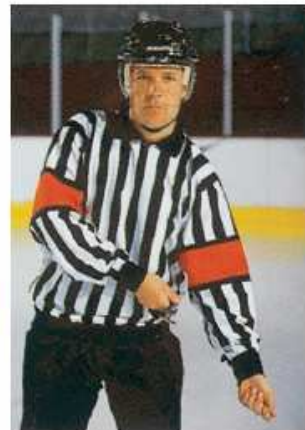
### **RETENIR UN ADVERSAIRE – RÈGLE 531**

Avec une main saisir le poignet de l'autre à la hauteur de la poitrine.



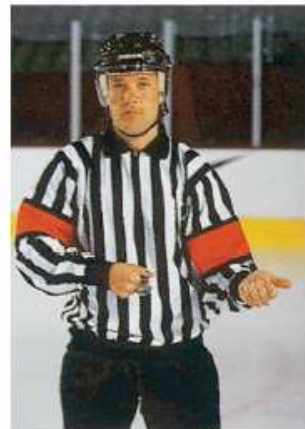
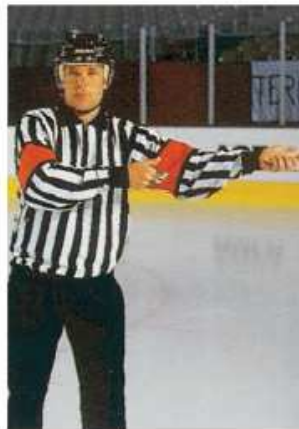
### **RETENIR LA CROSSE – RÈGLE 532**

Geste en deux parties. Le geste "retenir" suivi d'un geste qui indique qu'on tiendrait une crosse normalement avec ses deux mains.



### **ACCROCHER – RÈGLE 533**

Un mouvement avec les deux bras comme si on tirait quelque chose depuis le côté en direction du ventre.



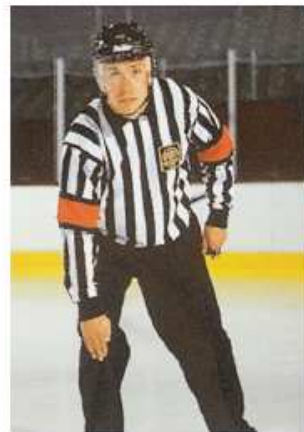
### **OBSTRUCTION – RÈGLE 534**

Bras croisés avec les poings fermés à la hauteur de la poitrine.



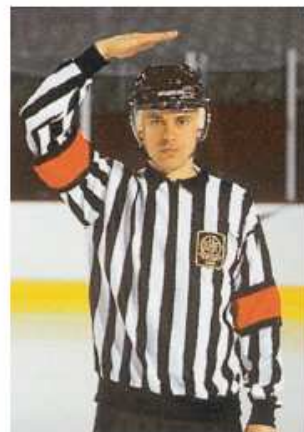
### COUP DE GENOU – RÈGLE 536

Avec la main ouverte taper contre le genou. Les deux patins restent sur la glace.



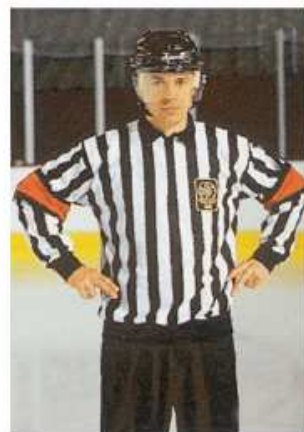
### PÉNALITÉ DE MATCH – RÈGLE 507

Un mouvement "tapant" avec la main ouverte sur la tête



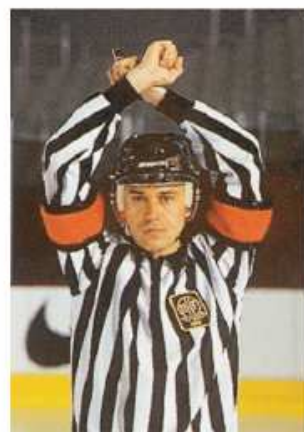
### PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE ET PÉNALITÉ DE MÉCONDUITE DE MATCH – RÈGLE 504, 505

Les deux mains sur les hanches.



### TIR DE PÉNALITÉ – RÈGLE 508

Bras croisés par-dessus la tête. Le geste est effectué après l'arrêt de jeu.



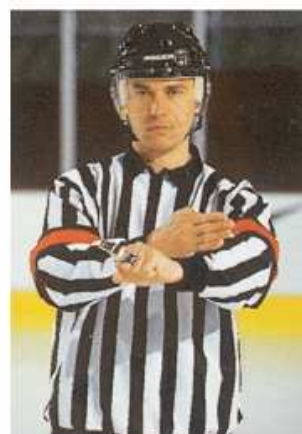
**COUP DE POINGS OU DURETÉ (ALTERCATIONS) – RÈGLE 528**

Bras tendu de côté avec le poing fermé – geste hauteur épaule.



**COUP DE CROSSE (CINGLAGE) – RÈGLE 537**

Un mouvement frappant avec la tranche de la main sur l'avant bras – geste hauteur poitrine.



**PIQUAGE (HARPONNER AVEC LA POINTE DE LA PALETTE DE LA CROSSE – RÈGLE 538)**

Un mouvement pointu s'éloignant du corps avec les poings fermés posés l'un derrière l'autre – geste hauteur poitrine.



**TEMPS-MORT – RÈGLE 422**

Former un "T" avec les deux mains – geste hauteur poitrine.



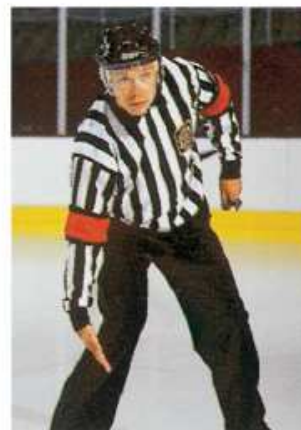
### SURNOMBRE (TROP DE JOUEURS SUR LA GLACE) – RÈGLE 573

Indiqué avec six doigts (une main ouverte) à la hauteur du thorax.



### FAIRE TRÉBUCHER – RÈGLE 539

Avec la main ouverte frôler la jambe latéralement en dessous du genou. Les deux patins restent sur la glace.



### WASH OUT

Mouvement latéral bras tendus, la surface des mains contre le bas.

- L'arbitre utilise ce geste pour indiquer "but non valide", "pas de passe à la main" ou "pas de crosse haute".
- Le juge de ligne utilise ce geste pour indiquer "pas de dégagement interdit et dans certaines situations "pas de hors-jeu".



### **NOUVEAU**

### CHARGE CONTRE LA TÊTE OU LA NUQUE - RÈGLE 540

Avec la main ouverte mouvement en direction du côté de la tête.



### **NOUVEAU**

### CHARGE AVEC LE CORPS (HOCKEY FÉMININ) - RÈGLE 541

Avec la main ouverte sans le sifflet croisé sur l'épaule opposée.



## GESTES DES JUGES DE LIGNES

### HORS JEU DIFFÉRÉ / RÈGLE 451

Bras tendu (sans sifflet) au-dessus de la tête.  
Pour annuler un hors jeu différé le juge de ligne baisse son bras.



### DÉGAGEMENT INTERDIT / RÈGLE 460

Le juge de ligne de derrière (ou arbitres lors du système à deux) signale un possible dégagement interdit avec un bras tendu au-dessus de la tête. Le bras reste dans cette position jusqu'à ce que le juge de lignes de devant (ou arbitre) le siffle ou l'annule. S'il y a dégagement interdit le juge de ligne de derrière croise d'abord ses bras devant le thorax et indique ensuite le point d'engagement. Par la suite il se rend au point d'engagement.



### HORS JEU / RÈGLE 450

L'officielle interrompt d'abord le jeu par un coup de sifflet et montre ensuite avec le bras tendu sur la ligne bleue.

